



UNITY 클라이언트 프로그래머

신범수

휴대전화

E-mail qjatn147852@naver.com

웹페이지 <https://shin0624.github.io>

주소

주민등록번호

Unity 클라이언트 프로그래머로서 인디게임 개발팀 운영 및 출시 경험이 있습니다.
모바일, PC 게임 및 커스텀 툴 개발 경험을 담은 포트폴리오가 준비되어 있습니다.
원리 원칙에 기반한 소통과 협업에 준비된 인재입니다.

학 력 사 항

*사유 : 편입학

학교명	학과	상태	학점	기간
조선대학교	컴퓨터공학과	졸업 예정	3.7/4.5	2023.03 ~ 2025.08
원광대학교	정보통신공학과	중퇴 *	4.0/4.5	2019.03 ~ 2023.02
전남고등학교	이과	졸업		2015.03 ~ 2018.02

보 유 기 술



대 외 활 동

광주광역시 인디게임 개발지원 사업 [인디스타즈 9기]	2024.05 ~ 2024.09	광주글로벌게임센터
Studio Chosun PM / 메인 프로그래머		

수 상 경 력

• 한국연구재단 2024 캡스톤디자인 전국경진대회 장려상	2024.11.06
• 광주권 LINC 3.0 캡스톤 RISE STAR 우수상	2024.08.23
• 조선대학교 캡스톤디자인(종합설계)경진대회 장려상	2024.07.19
• 조선대학교 LINC 3.0 사업단 우수학생 표창	2025.02.12

웹 페 이 지

- GitHub <https://github.com/shin0624>
- 블로그 <https://shin0624.tistory.com>
- 유튜브 <https://www.youtube.com/@Shin0624-e8e>

병 역

필 (육군, 2020.03.31 ~ 2021.10.06)

HERESIS

한국 무속신앙의 특색과 공포 장르를 결합한 3D 호러게임

장르	공포, 탈출, 미스터리
개발 기간	2024.04 ~ 2024.12
개발 인원	5인
사용 기술	Unity 3D, C#
담당 업무	팀장, 클라이언트 프로그래머

클라이언트 개발

- 에너미 의사 결정 및 길찾기 AI 구현
- UGUI 기반 퍼즐 이벤트 개발
- 알고리즘을 활용한 카메라 충격 연출 구현
- Timeline, Cinemachine을 사용한 인트로, 이벤트 컷신 제작
- Mixamo 기반 캐릭터 애니메이션 제작

프로젝트 관리

- SteamWorks 파트너 등록 및 Steam 출시
- GitHub Repository 및 PR 관리
- 출시 후 1차 업데이트 전담

성과

- Steam 다운로드 수 13,000회 달성
- 2024 캡스톤디자인 전국경진대회 입상 및 부산 BEXCO 전시
- 광주권 LINC 3.0 캡스톤 RISE STAR 입상

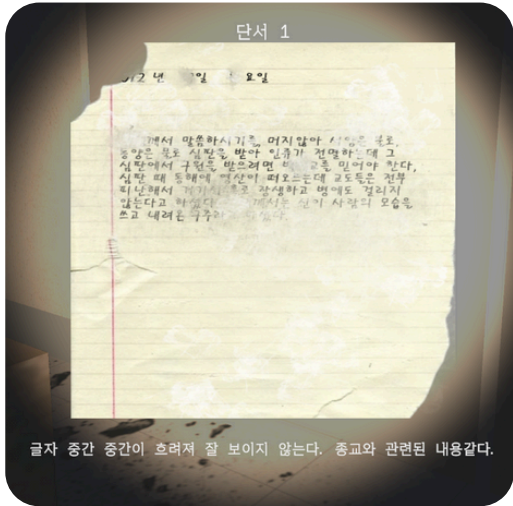
링크

 <https://store.steampowered.com/app/3374270/HERESIS>

 https://github.com/shin0624/Studio_Chosun_Heresis

활용 가능한 역량

- 자료구조, 알고리즘 기반 플레이 로직 개발
 - 인 게임 시네마틱 컷신 제작
 - Git 활용 협업
- UGUI 기반 런타임 UI 개발
 - 렌더링 및 코드 비용 최적화



던전 키우기

2D 픽셀아트와 레트로 스타일을 살린 모바일 전략 RPG

장르	판타지, 전략, 방치형
개발 기간	2025.01 ~ 2025.04
개발 인원	2인
사용 기술	Unity 2D, C#, DOTween, SPUM
담당 업무	클라이언트 프로그래머

클라이언트 개발

- 데이터 기반 아이템, 퀘스트 관리 시스템 구현
- Tilemap 환경 내 유닛 배치 알고리즘 구현
- 방치형 자동 전투 시스템 구현
- UGUI 기반 인게임 전체 UI 개발
- 서드파티 SDK 기반 비속어 필터링 기능 구현

프로젝트 관리

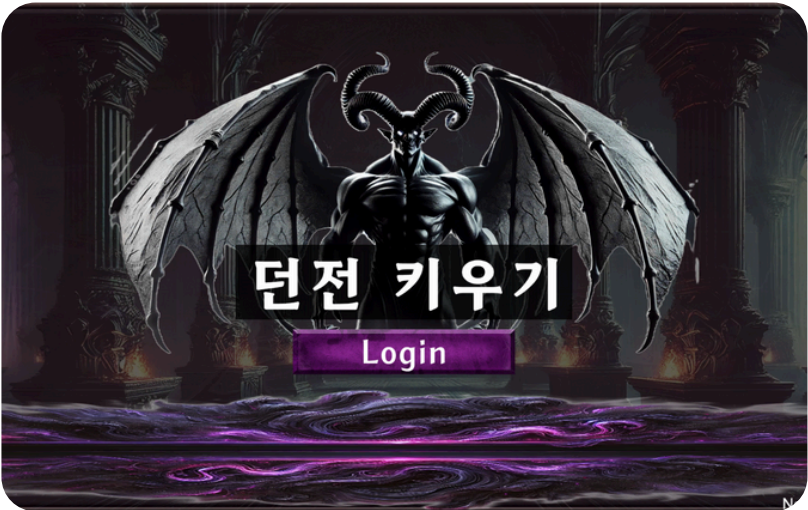
- Google Play Console 개발자 등록
- GitHub Repository 관리
- Stable Diffusion , Leonardo AI 기반 그래픽 디자인

성과

- 2024.04 Google Play 출시 예정

링크

 https://github.com/shin0624/Dungeon_Raising



활용 가능한 역량

- 모바일 게임 아키텍처 설계
- 유닛, 전략, 자원 기반 RTS 게임 시스템 설계
- Git 활용 협업
- UGUI 기반 런타임 UI 개발
- 서드파티 라이브러리, SDK 활용 경험
- Tilemap 기반 레벨 디자인

SoundCheckEditor

Unity 기반 Freesound API 통합 사운드 검색 도구

유형	오디오 툴 에셋
개발 기간	2024.09 ~ 2024.09
개발 인원	1인 개발
사용 기술	Unity, C#, Freesound API, HTTP, NewtonSoft Json
담당 업무	클라이언트 프로그래머



클라이언트 개발

- Unity 에디터 확장 기능 개발
- Freesound API 기반 HTTP 통신
- Unity 에디터 내 오디오 스트리밍 기능 구현
- 사용자 검색어 인코딩 기능 구현

프로젝트 관리

- Unity Asset Store 퍼블리싱
- GitHub Repository 관리

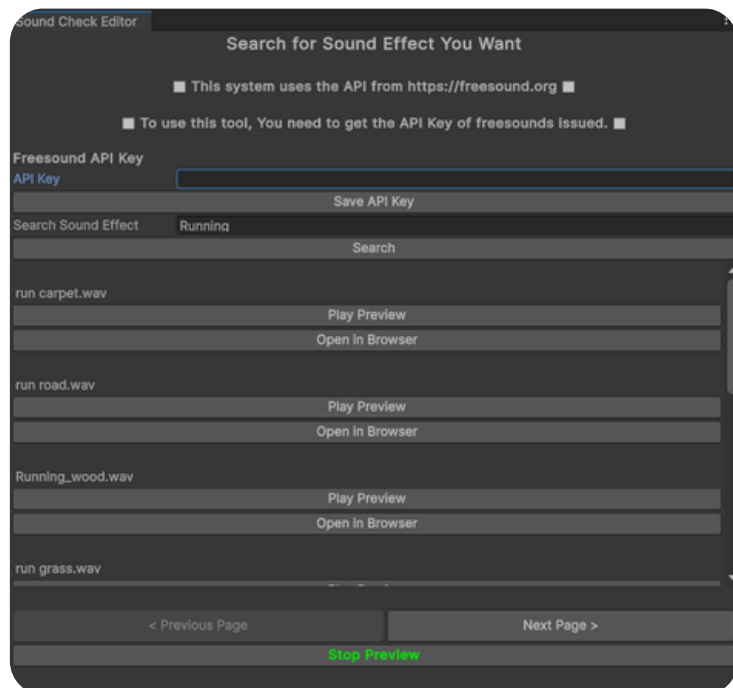
성과

- Unity Asset Store 출시

링크

MADE WITH  **Unity®** <https://assetstore.unity.com/packages/tools/audio/soundcheckeditor-314439>

 <https://github.com/shin0624/SoundCheckEditor?tab=readme-ov-file>



활용 가능한 역량

- IMGUI 기반 에디터 툴 개발
- 서드파티 라이브러리, SDK 활용 경험
- HTTP 비동기 통신 및 데이터 처리
- 외부 API 활용 경험